

Penggunaan *Web Wordwall* Sebagai Bentuk Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 4 SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro

Meiga Ratih Tirtanawati

Pendidikan Bhs Inggris, FPBS, IKIP PGRI Bojonegoro, meigaratihirtanawati@gmail.com

Rika Pristian Fitri Astuti

Pendidikan Ekonomi, FPIPS, IKIP PGRI Bojonegoro, rika_pristian@ikipgribojonegoro.ac.id

Oktha Ika R

Pendidikan Bhs Inggris, FPBS, IKIP PGRI Bojonegoro, oktha_ika@ikipgribojonegoro.ac.id

Ali Mujahidin

Pendidikan Ekonomi, FPIPS, IKIP PGRI Bojonegoro, ali_mujahidin@ikipgribojonegoro.ac.id

Sunu Catur Budiyo

Pendidikan Bahasa Indonesia, FISH, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Sunu@unipasby.ac.id

Abstrak

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital di SDN Ledok Kulon I Bojonegoro perlu diterapkan supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya berpedoman pada buku paket dan LKS sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Pemanfaatan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Adapun media digital yang digunakan yaitu media *web wordwall*. *Web Wordwall* merupakan media edukasi yang bisa dipakai untuk permainan edukasi seperti, menjodohkan, kuis, pencarian kata, dan berpasangan. Metode yang dipakai dalam PkM ini menggunakan penyampaian materi, tanya jawab, dan demonstrasi. Hasil kegiatan dari PkM ini adalah semua siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *web wordwall*. Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena dengan *web wordwall* dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa bisa belajar sambil bermain dan dapat meningkatkan literasi siswa. Selain itu, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran semakin meningkat.

Kata Kunci: *Web Wordwall, Adaptasi Teknologi, Literasi Digital*

Abstract

Learning using digital technology need to be implemented in SDN Ledok Kulon I Bojonegoro because in this school the teacher mostly used textbooks or worksheet in the learning process. It caused the students get bored in the class. Therefore, the implementation of digital technology could be one of the solution. It could create fun and attractive learning process. One of digital media was web wordwall. Web wordwall is one of educational media which has some fun activities such as matching, quiz, and word search. The metode used in this community service were presenting the materials, question and answer session, and demonstration. The result of this activity showed that all students were very enthusiastic when the web wordwall was implemented in the class. The learning process was more attractive and interesting because the media made the students understand the material easily. The students not only listened to teacher's explanation but also they were actively involved by playing game using web wordwall. Besides, this media could also improve the students' literasi, attention, and motivation.

Keywords: *web wordwall, technology adaptation, digital literacy. r*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam pendidikan akan berhasil tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa. Perilaku belajar seorang siswa sangat mempengaruhi pada kegiatan belajarnya. Pembelajaran merupakan suatu proses tindakan yang berlangsung antara guru dan siswa. Tujuan dari pembelajaran yaitu mengubah tingkah laku, menambah pengetahuan, meningkatkan keterampilan, kemampuan dan pengetahuan. Salah satu cara dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi digital seperti ponsel pintar atau laptop yang dapat memfasilitasi aktivitas siswa di kelas. Jadi dapat dilihat baik dari segi metode pengajaran, situasi kelas, kemampuan siswa secara umum, waktu yang tersedia, dan lain sebagainya.

Jaman milenial pemakaian media digital dan adaptasi teknologi sudah semakin banyak dan marak digunakan oleh guru di sekolah. Guru dan siswa merupakan kalangan pengguna aktif. Penelitian terkait kompetensi literasi digital pada lingkungan sekolah tergolong masih sedikit. Pada kalangan guru program pembelajaran kompetensi literasi digital dapat memberikan dampak positif. Maka dari itu, pembelajaran literasi digital penting diterapkan karena bisa menjadi solusi praktis dalam membangun kompetensi literasi digital pada guru supaya terbentuknya SDM yang mempunyai karakter dalam memajukan pendidikan di Indonesia (Asari dkk., 2019). Untuk menciptakan pembelajaran menarik berbasis digital diperlukan beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah Web Wordwall. Dengan harapan siswa dapat menikmati proses belajar mengajar yang menarik dan percaya diri.

Menurut (Harlina dkk., 2017: 627), wordwall merupakan salah satu pilihan alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang bisa menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan siswa maupun guru. Web wordwall merupakan aplikasi yang bagus, menarik, dan menantang. Karena media wordwall menekankan gaya belajar dengan melibatkan aktivitas belajar siswa yang berpartisipasi dengan siswa yang lainnya secara kompetitif terhadap proses pembelajaran yang sedang maupun yang sudah dipelajari. Paul B. dalam (Sardiman, 2016: 101) memberi tambahan bahwa kegiatan pembelajaran siswa disini mencakup pembelajaran di dalam kelas. Wordwall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan dengan tujuan melibatkan siswa dalam kuis, diskusi, dan survei. Penggunaan wordwall sangat mudah dan praktis dimana siswa bisa membuka link yang diberikan oleh tim PKM dan mengikuti petunjuknya. Web wordwall merupakan media yang sangat menyenangkan karena terdapat permainan yang bisa merangsang daya pikir siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa karena pada wordwall siswa bisa mengerjakan kuis, menjodohkan, berpasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dll. Dari permainan yang dilakukan oleh siswa ini sekaligus dapat meningkatkan literasi digital siswa. Wordwall juga memiliki permainan berupa gambar atau objek lain seperti diagram yang bisa diisi dengan materi dan soal yang akan dipelajari, aplikasi tersebut juga memberikan kemudahan kepada pengguna ketika mengaksesnya (Lubis dan Nuriadin, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim PKM di SDN Ledok Kulon1 Bojonegoro pembelajaran yang dilakukan di SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro kurang maksimal dimana proses pembelajaran hanya berpusat pada guru. Penyampaian materi pembelajaran masih belum menggunakan media berbasis teknologi. Sebagian besar guru di sekolah tersebut dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku yang disediakan pemerintah, sehingga media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak beragam dan siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena kurang menarik. Melalui adaptasi teknologi, tim Pengabdian kepada masyarakat memilih media web wordwall dengan tujuan pada proses pembelajaran siswa SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro merasa tidak bosan dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan merasa senang dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan literasi digital siswa bisa meningkat serta siswa diharapkan bisa memanfaatkan teknologi digital kearah positif pada proses pembelajaran. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu siswa diharapkan bisa mengimplementasikan media web wordwall dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut tim Pengabdian kepada masyarakat mengambil program dengan judul **“Penggunaan Web Wordwall Sebagai Bentuk Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 4 SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro”**.

METODE

Metode yang dipakai dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini yaitu penyampaian materi, tanya jawab, dan demonstrasi dimana siswa akan mengimplementasikan penggunaan web wordwall yang sudah dibuat oleh tim PkM. Siswa yang mengikuti kegiatan PkM ini kelas 4 berjumlah 15 siswa. Kegiatan diawali dengan survei dan wawancara dengan beberapa siswa. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengumpulan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan. PkM ini dilaksanakan selama 3hari yaitu tanggal 21 sampai 23 November 2023, dimulai pukul 09.00 WIB. Adapun lokasi PkM ini adalah SDN Ledok Kulon I Bojonegoro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan selama tiga hari Kegiatan PkM pada hari pertama dilaksanakan hari selasa tanggal 21 November 2023 tim PkM melakukan survey ke sekolahan terkait pembelajaran yang dilakukan siswa di dalam kelas, cara guru menjelaskan materi dan materi pelajaran yang akan dibuat PkM. Pada hari ke dua dilaksanakan dihari Rabu tanggal 22 November 2023 tim PkM bu Mega Ratih, M.Pd memberikan materi pelajaran kepada siswa kelas 4 tentang perubahan zat. Semua siswa memperhatikan penjelasan dari bu Mega dan apabila ada materi yang kurang jelas siswa bisa langsung bertanya. Untuk hari ke tiga dilaksanakan dihari Kamis tanggal 23 November 2023 tim PkM mengimplementasikan media wordwall kepada siswa dengan materi perubahan zat yang sudah dijelaskan oleh bu Mega. Pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* bisa dilakukan apabila didukung dengan adanya koneksi internet yang memadai. Sebelum menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* tim PkM terlebih dulu memastikan tersedianya koneksi internet dan lancar.

Adapun langkah- langkah dalam pembelajaran menggunakan media *wordwall* adalah pertama salah satu tim PkM membuka link *wordwall* yang sudah dibuka dan dipaparkan di depan kelas menggunakan LCD sehingga siswa dapat memperhatikan langsung dari tempat duduk masing - masing, dengan antusias semua siswa memperhatikan. (Gamabar 1) spinner nama , tim PkM kemudian memutar spinner nama- nama siswa kelas 4 yang akan menjawab pertanyaan. Nama yang ada tanda panahnya merupakan nama siswa yang akan menjawab pertanyaan yang sudah dibuat oleh tim PkM dalam *wordwall*. Siswa tersebut disuruh maju kedepan kelas dan Bu Rika menyuruh siswa tersebut untuk meklik misteri box. Dimana dalam misteri box terdapat 20 soal.



Gambar 1 Spinner Nama

Langkah kedua siswa yang namanya terpilih dalam spinner nama akan menjawab pertanyaan dalam misteri box. Pada (Gambar 2) Misteri box, pada misteri box terdapat nomor soal 1 sampai 20, siswa yang namanya terpilih

ada spinner nama bisa memilih nomor soal sesuai dengan yang mereka inginkan. Kotak soal yang dipilih akan terbuka dan disebelahnya ada pilihan jawabannya, siswa disuruh membaca soal apa yang sudah terbuka kemudian klik pada salah satu pilihan jawaban yang dirasa benar. Apabila jawaban benar akan muncul centang warna hijau dan apabila jawaban salah akan muncul tanda silang. Dengan siswa disuruh membaca salah satu manfaatnya dapat meningkatkan literasi siswa.



Gambar 2 Siswa memilih dan menjawab pertanyaan dalam Misteri Box

Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan hadiah dari tim PkM karena tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan dari misteri box. Semua siswa sangat antusias dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media wordwall. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media wordwall membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media wordwall secara maksimal minat dan motivasi belajar siswa SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro semakin meningkat karena siswa dapat belajar sambil bermain.

PENUTUP

Hasil dari kegiatan PkM yang dilaksanakan di SDN Ledok Kulon I Bojonegoro dapat diambil kesimpulan yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Adapun media digital yang digunakan yaitu web wordwall. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan web wordwall lebih menarik dan menyenangkan, siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan menerapkan web wordwall minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran semakin meningkat, dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa dapat belajar sambil bermain dan meningkatkan literasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh & M Sulistiyono. (2023). Penguatan Literasi Digital Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal: JPM Wikrama Parahita*, 7(2), 211-216. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/parahita/article/view/5346>
- Cacik, Sri, et.al. (2023). Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SDN 3 Woro Rembang. *Jurnal: JPKMBI*, 1(1), 17-26. <https://geloraciptanusantara.org/jurnal/index.php/JPKMBI/article/view/85>

- Dhika, Harry&Fitriana Destiawati. (2022). Workshop Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7), 5505-5512. <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/3718>
- Nuraeni, Fitri. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal: Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(1), 60-68. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sejahtera/article/view/399>
- Purnamasari, Sulfi, et.al. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal: ABDILAKSANA*. 3(1), 70-77. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL/article/view/17052>
- Sahanata, Meirisa, et.al. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal: LOKOMOTIF ABDIMAS*, 1(1), 11-21. <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/abdimas/article/view/1644>